

『影との戦い』（アーシュラ・ル・グイン著） —自分自身への旅—

松崎洋子

1960年代後半から現在にいたるまで数多くの注目すべきSF・ファンタジー作品を書いているアーシュラ・ル・グイン（Ursula K. Le Guin 1929～）は日本でもSFファンに広く知られており、そのほとんどすべての作品は翻訳されている。SF界における二つの最高峰の賞といわれるヒューゴ賞、ネビュラ賞をそれぞれ5度、そのほかにも世界ファンタジー大賞、全米図書賞（児童文学分野）など群を抜いた数の賞を受賞しており、SF・ファンタジー文学分野の文字通りの大御所である。

本稿で扱うヤング・アダルトを対象としたファンタジー3作品、いわゆる「アースシー3部作」、*“Earthsea trilogy”*（*A Wizard of Earthsea, The Tombs of Atuan, The Farthest Shore*の3作で Earthsea cycle と呼ばれる）のほかに、著名な作品としては1960年代後半～70年代後半を中心に書かれた、*Rocannon's World*（1966）〈邦題『ロカノンの世界』1980〉、*Planet of Exile*（1966）〈邦題『辺境の惑星』1978〉、*City of Illusions*（1967）〈邦題『幻影の都市』1981〉、*The Left Hand of Darkness*（1969）〈邦題『闇の左手』1972〉、*The Lathe of Heaven*（1971）〈邦題『天のろくろ』1979〉、*The Dispossessed, An Ambiguous Utopia*（1974）〈邦題『所有せざる人々』1980〉、*The Wind's Twelve Quarters*（1975）〈邦題『風の十二方位』1980〉、*The Word for World is Forest*（1976）〈邦題『世界の合言葉は森』1979〉、*The Compass Rose*（1982）〈邦題『コンパス・ローズ』1983〉から、最近の*The Telling*（2000）〈邦題『言の葉の樹』2002〉、*Changing Planes*（2003）〈邦題『なつかしく謎めいて』2005〉、*Gifts*（2004）〈邦題『ギフト 西のはての年代記 I』2006〉などが挙げられる。近年は評論やエッセイ集のほか、子供向けファンタジーとして、空を飛ぶ猫を描いた*Catswing*（『空とび猫』）シリーズの絵本も出しており、30年を超える作家活動には現在もめざましいものがある。

さらに興味深いのはアースシー3部作を世に出してから20年～30年の歳月を経て、再びその続編、*Tehanu*（1990）〈邦題『帰還』—ゲド戦記 最後の書1993〉、および*The Other Wind*（2001）〈邦題『アースシーの風』2003〉を表し、その中で前作の3主人公のその後の人生をからめながら互いに欠かせない存在になっていく様子を描いていることである。

アメリカでル・グインが最初に注目を浴びたのは、前述の*A Wizard of Earthsea*（1968）

であるが、日本ではそれより少し後に書かれた*The Left Hand of Darkness* (1969) というSF作品が1972年に『闇の左手』として翻訳、出版され、彼女の描く壮大な宇宙世界「ハインニッシュ・ワールド」が日本のSFファンを魅了し、ル・グインの名は一躍知られるところとなった。

当初、*A Wizard of Earthsea*は完結した一つの作品として出版されたが⁽¹⁾、その後1971年に、前作とは異なる主人公（少女）を擁してはいるが、物語の背景に前作と共通のアースシー（Earthsea）の世界が存在し、第一作目の主人公の少年魔法使い、ゲドが成人となり、異なる役割で再び登場する*The Tombs of Atuan* が書かれた。ル・グインはさらに1972年、再び新しい少年主人公を登場させながら、前2作に続いてゲドがさらに年を重ねて「大賢人」（Great Mage）として新しい主人公と一緒にEarthsea世界の果てまで苦難の旅をするという物語、*The Farthest Shore*を表し、これら3作品はアースシー3部作と呼ばれるようになった。

日本への紹介は3作すべてがアメリカで出版されてからのことであったので、3作共に登場する魔法使いゲド（Ged）にちなみ、最初から『ゲド戦記』シリーズとしてそれぞれ『影との戦い』、『こわれた腕輪』、『さいはての島へ』というサブタイトルのもと、1976年～77年に翻訳・出版された。⁽²⁾

ル・グインは3作を通じ、呪術、竜退治、冥界くだり、迷宮彷徨など、高貴な生まれの若者が数々の冒険をし、試練を受け、結果として王国や財宝、王女などを手中に収め、王にふさわしい人物になるという、ヨーロッパに伝わる古来の神話・伝説に描かれたエピソードをふんだんに用いてはいるが、主人公が経験する旅や冒険といった外的試練が実は自分との闘いであり、自分自身への旅であること、得られるものは目に見えるものではなく、他者との繋がりを大切にし、人間を善か悪か、闇か光かという二者択一的な狭い見方から脱却し、「全き（whole）」存在として生きていける人になることである。

本稿では、ル・グインが綿密に創りあげた、このアースシーという架空世界の中で、若い主人公ゲドが「まっとう」な成人になっていく"coming of age"（「成長」・「大人になっていく」）の過程がどのように描かれているかを中心に論じたい。⁽³⁾

1. 「アースシー世界」というファンタジーの枠組み

ル・グインが構築したアースシー世界はどのような世界なのだろうか。SF小説『闇の左手』で描いた、はるかな未来世紀の高度に発達した科学文明を持つ、宇宙連合社会「エクーメン」とは対照的に、21世紀から数百年程度遡った地球人のつましい、「手作り」の暮らしが展開されるが、同時に魔法、竜、黄泉の国、どこまで行っても終わりのない不思議な森などの存在は呪術が支配した太古の世界をも彷彿とさせる。ル・グインのアースシー世界には機械文明は存在せず、人々は羊やヤギを飼い、田畑を耕し、機を織るなど、自給

自足的生活をしている。そこにはさまざまな架空の植物や動物も存在するが、根底には自然と共生する社会の存在があるように思われる。

アースシー3部作におけるル・グインの想像世界はアースシーと呼ばれる多島海の大小さまざまな島々から成り立っている。島にはそれぞれ多種多様の地形、気候、文化をもった人々の暮らしがある。多島海の北東に位置する4つの島から成る「カルガド帝国」を除けばハード語という言語が共通言語としてコミュニケーション機能を果たしている。人種的には、これも「白い肌」の人が住む「カルガド帝国」を除けば、黒い肌と茶色い肌の人々が圧倒的多数をしめる。

作品の中で人々の肌の色が問題になるような出来事は皆無であるのに、ル・グインがこのような設定にしたのは、この作品が書かれた、公民権運動とヴェトナム戦争に対する反戦運動に揺れた60年代後半のアメリカ社会の状況を反映した作者の姿勢から来るものと思われる。⁽⁴⁾

物資や人の交流はほとんどすべて船舶によるので、島によっては物流の中心、貿易の拠点となる港町を擁し、豊かに栄えているところもあれば、厳しい気候や地形の関係で農業や牧畜のみで細々と生計を立てざるを得ないところもある。

統治体制は、国があり、市民社会が確立されているトルキンの世界とは異なり、ル・グインの世界においては、ゆるやかな封建領主制ともいえるもので、その領主も魔法使いであったり、なかったり、闇の世界の支配をもくろむ領主もいれば、立派な領主もいる。海には海賊もいる。また、アースシーの人々に伝わる歌や伝説の中では、かつては島々を統括するエレス・アクベという偉大な英雄がエンラッド島に存在していたが、彼が竜と戦って壮絶な死を遂げて以来、800年間王位が継承されないままになっているという。物語の中で実際に王位が空席であることも知らされ、この空席が埋まるまではアースシー世界に真の意味での平和は訪れないということが3部作の重要な伏線としてさりげなく読者に伝えられている。アースシー世界は楽園とは程遠い世界である。

アースシー世界のもっとも大きな特色のひとつは、これもカルガド諸島を除き、魔法および魔法使いの日常的な存在であろう。誰もが魔法を使えるわけではなく、それは魔法使いの仕事ではあるが、その魔法使いにも薬草の知識をもとに、日常生活の中で、媚薬のようなちょっとしたいたずらも含めた薬をつくるとか、山羊の群れに呪文をかけて従わせるなどができる「まじない師」レベルから、鍛錬の結果ではあるが、風向きや天気まで変えたり、他の生き物に変身できたりするほど高度な力量を持ち、人々から尊敬される魔法使いにいたるまでの大きな差がある。アースシーの島のひとつ、ローク島には魔法学院があり、王位が空白状態であるその時代、魔法学院の院長である「大賢人」を中心とした魔法使いの長が集まって、アースシー世界の調和を図ろうと努力していることがわかる。

ル・ギンは3作品を通じて「調和」、「均衡」(equilibrium)の重要性に言及し、魔法は安易な問題の解決法ではなく、その使い方によっては「均衡」をくずし、世界を破滅に導きかねないので限度をわきまえること、その危険性を知り尽くした上で、自分のためではなく、他者のために魔法を使うこと、魔法の究極の役割は「均衡」を保つことにある、などということを読者に伝えている。

魔法使いの技と関連するものとして、アースシーにはあらゆるものに「まこと」の名前と通り名が存在し、人々は通り名で暮らしている。「まこと」の名前は幼い時に身近にいる魔法使いによって名づけられることが多い。しかし、「まこと」の名前はできるだけまわりに知られないようにしなければならない。それは人間であれ、動物であれ、「まこと」の名前を知った者がその名前と呼ぶことで相手を支配し、従わせることができるからである。魔法使いの修行の主要な部分は森羅万象の「まこと」の名を覚えることにある。

『影との戦い』の主人公の通り名は「ハイタカ」(sparrow hawk)で、「ゲド」は師にあたる魔法使いのオジオンがさずけた「まこと」の名前である。親友の魔法学院同窓生、「カラスノエンドウ」のまことの名前は「エスタリオル」、『こわれた腕輪』の主人公「アルハ」のほんとうの名は「テナー」、『さいはての島へ』の主人公アレンの場合は「レバンネン」という具合である。「カラスノエンドウ」の場合、「ハイタカ(ゲド)」に対しては、自分からまことの名前を「ハイタカ」に明かすことで信頼をあらわし、ゲドを感激させる。まことの名前が及ぼす力は単なる支配・被支配の関係に留まらない。

「まこと」の名前を告げることが人を支配するという点では、子どもを奪いに来た一寸法師が自分の本当の名前を知られてあえなく逃げ出してしまうという『グリム童話集』の「ルンペンシュテルツヒェン」を思い起こさせるが、ル・ギンにおいては名前、つまりことばはそれ以上の意味、本質を表すものとしてとらえられている。

多島海アースシー世界には竜も存在する。『影との戦い』には竜が登場し、ゲドはほんとうの敵である「影」から逃れて、後にはそれを追う旅の過程で複数の竜を退治する。竜は北欧伝説などでは悪いものとされ、それを退治したものが英雄として崇められ、その結果、美しい王の娘や宝などを手に入れるという筋立てをとるが、ル・ギンは若い読者が幼い時から慣れ親しんでいるそのような、いわば冒険物語の「常套手段」的要素を取り入れながら、実は竜という存在の意義をまったく異なる見方で読者に提示する。

竜は巨大で金属のようなうろこに覆われ、口からは火を噴出し、翼をもち、自由に空を飛びまわることもでき、気分にかかせて時に町や村を襲って破壊つくす、アースシーの人々にとっては対抗しえない恐ろしい存在にもかかわらず、ル・ギンの提示する竜は善でもなければ悪でもない。アースシー3部作では断片的に語られているだけであるが、アースシーの伝説という形でル・ギンは竜と人は太古の昔、ひとつであったことが語られる。

そもそもアースシーの「原存在」というべき生き物は竜で、長い年月のうちに互いに求めるものが異なる集団ができ、一方は竜のままで「自由」を求め、他方は自由を放棄し、その代償に「手の業」と「魔法」を持つ「人」になることを求めるようになり、それぞれの領域に分かれて暮らすことになった。もともとの太古の（まことの）言葉話すのが竜で、人間は手の業や魔法とともに別の新しい言葉を得たのである。

竜が人の領域に侵入するようになった背景に魔法使いの存在がある。彼らは魔法の研鑽・研究に励み、竜が使うまこと言葉まで習得していったので、竜の怒りを買うこととなった。つまり、本来人の力が及ばない存在であったはずなのに、それが脅かされることになり、竜の反撃という事態になっている。従って竜と対決できるのは並々ならぬ力を持つ魔法使いだけであり、ゲドがそれに当てはまる。ル・ゲインはこのような背景を読者に伝えつつ、『影との戦い』ではゲドと竜を対決させ、『さいはて島へ』では竜がゲドともう一人の主人公レバンネンの危機を救うという、善か悪かなどという単純な道德基準では計り得ない存在として提示している。

陸と海の両方が舞台になる多島海、島から島への旅が可能な世界、魔法、竜、というまさに冒険におあつらえ向きのセッティングが用意されるが、読者がいざなわれるのはただの冒険ファンタジーではない。わくわくする場面もなければ、胸のすくような冒険もない。主人公は確かに多くの戦いを経験するが、その戦いに勝つことはなく、本当の敵は姿さえつかめない。ル・ゲインはファンタジーには理想的ともいえるセッティングを提供した上で、若い読者の予想と期待をすべて裏切り、彼らを得体の知れない、気味の悪い世界へと連れていく。巧妙な仕掛けといえよう。

2. 主人公と「影」

ゲドの成長は「影」の存在とともにあるのだが、物語の展開としては、少年ゲドが魔法の力の片鱗を見せ、魔法使いのオジオン師の弟子として過ごす時期、魔法学院でさらなる研鑽を積む日々、卒業して魔法使いとしての仕事をする日々、そして、ひたすら「影」を追い求める日々の4段階に分けられる。「影」は、最初はぼんやりとしたものとしてゲドの前に現われ、段階を経るごとに次第に大きな存在になり、文字通りゲドに影のようにつきまとい、魔法使いの仕事をしながらも、ゲドは「影」から自由になれないでいる。そして遂に、「影」との対決に向けて、自分の持つすべての力を出し切ろうとするのが最後の段階である。一人の若者が魔法使いという一人の職業人として成長する過程と、自分の心の奥底にある「闇」の正体を見つけたい、という彼の心の成長の過程が併行して語られる。ル・ゲインはその「闇・影」を、主人公の顔に深い傷を負わせるほどの実体を持ちつつ、変幻自在な恐ろしいものとして表現する。

『影との戦い』においては、主人公ゲドは「ダニー」と名付けられた羊飼いで野山を駆け巡る自然児として登場する。母親は彼が赤ん坊の時に世を去り、鍛冶屋の父親は沢山の子どもを養うのに忙しく、彼にかまっているひまはない。幼い頃から愛情に飢えて育った少年という設定である。意味も分からず、まじない師の叔母の口真似をただで、羊を集めることができた、幼い彼の才能に気付き、その叔母は彼にちょっとした魔術を教えはじめ、彼も夢中になって覚えた。「ハイタカ」というのは、野山の獐猛な鳥などの生きものを自在に操るダニーを見て、村人がつけた名前、彼はまことの名前が与えられてからも通り名としてこの名前を使う。

ある時、ゴント島はカルガド人の襲撃に合うが、ハイタカは霧を生み出す魔術ですべてを霧に包み、村を救う。その力を見ぬいたゴントの魔法使いオジオンのもとで修行することになる。13歳の成人式でオジオンに「ゲド」というまことの名前をさづけられ、弟子入りをする。ところが、いつまでたっても魔法は教えてもらえない。他の人になんか能力から来る誇りと自信、そして優れた魔法使いになりたいという野心に燃える少年ハイタカに、「胸おどらせるようなことは、相変わらず何ひとつ起こらなかった。冬の間合ったことといえば、雨が降り、雪が降ったこと。そしてしたことといえば、神聖文字の分厚い本のページをめくりつづけたことだけだった。」(35) 一足飛びにゴールに到達したいこの年頃の少年にとってみれば、退屈な日々であった。

そのようなときに、薬草を探すように言われて行った森で美しい少女と出会い、その少女に変身の魔法が使えないのをバカにされ、ハイタカの自尊心は傷つく。彼女に自分の魔法を見せたい一心で、師の留守に魔法の書物めくって変身の術を探して、呪文を読んでいると、そこらなにか恐ろしいもの、「闇よりもさらに濃い、どろどろの形の定まらない暗黒の影の塊」(41) が現れ始め、間髪もなくオジオンが「目もくらむばかりの白い光」(41) と呪文でその恐ろしいものを閉じ込めてくれた。プライドと虚栄心にとらわれ、その少女は、ゴント島のル・アルビの領主の妻である魔女の娘だ、というオジオンのそれまでの警告にゲドはなんの注意も払っていなかったのである。

ゲドの「影」との長い戦いの予兆であるが、プライドにこだわるあまり、自分が呼び出したものの恐ろしさに心から気付いているとはいえない。師オジオンが「よく聞け…光に影がつきもののように、力には危険がつきものだということを。魔法は楽しみや賞賛めあての遊びではない…」と諭すとき、少年は「そんなこと、どうしておれにわかる？何ひとつ教えてくれないじゃないか。師匠、あんたと暮しだしてから、おれ、何をさせてもらった？何をさせてくれた？」(42) と反論する。自分では意識していなくても、ゲドが初めて呪文を唱えて呼び出したものは華やかさとは無縁のえたいの知れない闇の塊であった。師の偉大さをまだ理解していない少年ゲドがオジオンのもとで修行を続けるには、

その野心、功名心はあまりに大きく、アースシー世界の精神の中心ともいえるローク島の魔法学院で本格的な魔法使いになる勉強をすることになった。ゲドのおごりに満ちた性格を見抜きつつ、その力の偉大さを知っている、オジオン自身の勤めでもあった。

ル・グインは魔法学院というところを、純粋な学問の府のように、歴史などの学問と魔法の術をひたすら学ぶところとして描いている。ゲドは一人前の魔法使いになるために体系的な知識と術をここで身に付けるのだ。ゲドはアースシーに伝わる詩や歌を学び、天気や風を操る術、物の姿を変える術などを学び、冬には人里離れた塔に閉じこもり、数限りないものまことの名前をひたすら覚えるという苦行も経験した。その過程で彼は少しずつ魔法の持つ意味、魔法の正しい使い方や「均衡」の重要性についても教えてもらうようになる。

「この石ころを本当の宝石にするには、これが本来持っている真の名を変えねばならん。だが、それを変えることは、よいか、そなた、たとえこれが宇宙のひとかけにしかすぎなくとも、宇宙そのものを変えることになるんじゃない。そりゃ、それもできんわけじゃない。〈中略〉宇宙には均衡、つまり、つりあいというものがあってな、ものの姿を変えたり、何かを呼び出したりといった魔法使いのしわざは、その宇宙の均衡を揺るがすことにもなるんじゃない。〈中略〉わしらはまず何事もよく知らねばならん。そして、まこと、それが必要と成る時まで待たねばならん。あかりをとますことは、闇を生み出すことにもなるんでな。」(72)

「わしらに与えられている、魔法をあやつる力というものにも、自ずと限度があることがわかるじゃろう。魔法使いの力にかなうものは、自分の身近なもの、つまり、すべてを正確にあやまたずに、その真の名で言いうるものに限られるんじゃない。」(78)

塔から学院への帰途、めったに見つからず、人になつくこともないといわれている珍しい動物オタクが現れ、ゲドが覚えたてのまことの名で呼ぶと彼のもとに来て、ずっと彼のそばを離れない。ゲドになにか特別なものが備わっていることは明らかで、このような出来事が彼の学院での優秀さと重なって、ゲドを際立った存在にしている。こうしてゲドの学園生活は順調に進んでいるように見えるが、大きな落とし穴が待っていた。

彼は持てる能力に甘んじることなく、ひたすら努力を続け、抜きん出て優秀な学生となるが、彼を駆り立てているのは将来への野心というよりも、「ヒスイ」という学院のライバルへの対抗意識からである。ここではオジオン師のところにいる時よりも問題の性質が一層はっきりする。彼のプライドと自信が才能によるものであるのは当然だが、そこに彼の劣等感のようなものが潜んでいることがわかる。

最初に学院の案内をしてくれた学生ヒスイは裕福な貴族階級の出で、言葉使いも物腰も洗練されている。ゲドにはヒスイの優雅さも社会性も備わっていない。ゲドのこれまでの暮らしについての描写からは、魔法の才能を除けば、山野育ちで、富も、家族の愛情や、同年代の友達との友情も一切なく、人との付き合い方を知らない少年の姿が浮かび上がってくる。同じ学院生の心底親切なカラスノエンドウに対しては好感を抱き、彼とは親しく付き合えても、自分にないすべてを備えているように思えるヒスイには敵愾心しか持つことができない。ヒスイも優秀なゲドに対しライバル意識を燃やし、上品な振る舞いの裏でゲドの出自をからかったり、当てこすりを言ったりするので、ゲドの苛立ちは増すばかりである。自己の才能のみを抛り所にしてしているゲドがヒスイに勝つためにはその才能を使うしかない。ヒスイが学院の祭りで招かれた領主の美しい妃の前（そもそも学院で女性の姿を見ること自体がまれなのである）で優雅な魔術を披露し、賞賛される姿を見て、ゲドの敵対意識が頂点に達することは容易に想像できる。

まわりの学生たちが止めるにもかかわらず、対抗心からヒスイの兆発に乗り、禁止されている魔法を使い、詩に歌われている、遙か昔のほとんど伝説上の存在となっている女性エルファーランを呼び出そうとした。一瞬、その死者ははかなげな姿を見せるが、「次の瞬間には、ほの白い卵形の影はぐんぐんその輝きを増し始めた。それは暗い大地を裂き、それを包む夜の闇を裂いて、どンドンひろがっていった。この天地を引き裂いて、大きくひろがっていった。やがて、そのひろがりの中から、目もくらむばかりの強烈な光が射し始めた。と、その光の裂け目から、今度は気味の悪い、黒い影の塊のようなものがぬっと這い出してきて、まっすぐ、ゲドの顔めがけて飛びかかった。」(99)ゲドはかつてオジオン師の家で呼び出してしまった「影」と同じもの呼び出してしまった。しかも、今度はより恐ろしい姿と攻撃力をともなって現われたのである。

ゲドは倒れ、苦しそうに地面をのたうちまわった。その間にも、闇に生じた光の裂け目は大きくなっていった。見物の少年たちは逃げだした。ヒスイはその場にうずくまって、恐ろしい光から必死で顔をそむけていた。友に駆け寄ったのはカラスノエンドウひとりだった。だから、ゲドに飛びかかった影の塊が、彼のからだに爪をたて、その肉を引き裂いているのを目撃したのもカラスノエンドウだけだった。影の塊は定まった形を持たず、ふくらんだり、縮んだりしていたが、見ようによっては何か、黒いけだもののように、大きさは人間の子どもくらいだった。頭はなかった。ただ四本の足だけははっきり見えた。それが鋭い爪をたてて、ゲドに襲いかかり、その肉をかきやぶった。(100)

ゲドが命を奪われずにすんだのは学院の長、大賢人のオマール師が魔法の力を尽くして、つまり、死を賭して影の怪物を追い払ってくれたからである。ゲドの驕りがもたらした過

ちは最初の時に比べて、その恐ろしさを増し、よりはっきりした形をとって現れ、それを追い払うだけでも、魔法使い全体の頂点に立つオマール師の死という大きな犠牲を必要としなければならなかった。一旦このように現れてしまった「影」はもう消えることはない。それは自分が引き起こしたことなのだ。ゲドは罪の意識とともにそのことを知る。

3. 「影」との戦い—自分自身への旅

ゲドの "coming of age" はこの時から始まったと思われる。ル・グインが提示する成長の原点とは、自分の中にある獰猛な「闇」に気付くことである。この時点で、作者はまだ、ゲドにその怪物が自分の中にいることを気付かせてはいないが、彼がオジオン師のとこの学院で、いずれも自分の驕りと虚栄心から2度もこの奇怪な「影」の塊を呼び出してしまったこと、および、「影」が引き裂き、ゲドの顔に刻まれた、消えることのない3本の傷跡にそれは十分表れている。

その後ゲドはそれまでの驕りや自負心を捨て去り、カラスノエンドウが卒業したこともあって、孤独を好む、物静かな若者となり、ひたすら学びに励み、まじない師の資格を与えられ、「そこからさらに高度な魔法へ、目くらましの術から真の魔法の習得へと、杖を手にするに必要な知識と力とを着実に身につけていった。」(112) その間にも、自分が呼び出してしまった「影」の正体を知ろうと書物をあさったり、学院の長たちに教えを乞うたりするのだが、その答えは「それは人間の幽霊でもなければ、大昔の大地の聖霊でもなく、しかし、それでいながら、そのどちらともなんらかの関係を持つものであるらしかった。(113)」くらいにしかわからない。それでも、学院の9人の長の中でもゲドが敬愛する「呼び出しの長」はこう説明する。

わしにはわからぬ。ただ、ひとつだけはっきりしておることは、偉大な力でなくてはそのようなものは呼び出せぬ、ということだ。偉大な力、それを持っておるのは、おそらくたったひとりにちがいない。たったひとつの声にちがいない。その声の主とは、そなたをおいては考えられぬ。だが、それでは、それが何を意味するかとなると、わしにはわからぬ。それはそなたがを見つけ出すことだ。見つけ出さねばならぬ。さもないと、死、いや、死よりもさらに悪いことが起こらんとも限らんでの…。(114)

ゲドの力と、「影」の持つ力が同じくらい強いものであること、均衡する存在として、ゲドと影は互いに離れられない関係にあることが推測される。

これ以上災いを引き起こさないでいられるように、学院に残りたいと思っていたゲドにも学院を出る日が来る。魔法学院の優等生であれば、豊かな島の領主の招聘により、魔法使いとして栄華を極めることもできるのに、「影」との遭遇を経験したゲドはそのような

誘いには目もくれず、つましい魔法使いとして人々の役に立つことだけを考え、小さな島々が集合してできた村落、ロー・トーニングというところで働き始める。魔法を操るだけでなく、親しくなった漁師ペチバリから舟の作り方を教えてもらい、一見順調な暮らしが始まるが、彼の意志にかかわらず、ゲドの持つ偉大な力が彼をそのままにしておいてくれない。彼は病気で死んだペチバリの幼い息子を助けたいと思うあまり、その子を連れ戻しに黄泉の国に行ってしまう。ゲドは「真の魔法使いでなければできない」力で黄泉の国から生還するが、それは、たとえあの「影」が待ちかまえていようとも、自分はこの世にもどるといふ強い意志の表れでもあった。

すでにこの時点で、作者は『影との戦い』の「影」には二つの面があることを示唆している。ル・グインは「影」を死者と生者の境界あたりに置き、「影」と「黄泉の世界」を巧みに操作し、時にはあたかもその二つが渾然一体であるかのように描き、ゲドが戦っているのは「影」なのか、それとも彼を引き込もうとする「死者の世界」なのか、読者をある種の迷路に迷いこませている。偉大な魔法使いであるからこそ、ゲドは「黄泉の世界」に入ることができる。しかし、黄泉の世界の力はあまりに強く、そこに入ってしまうと、魔法使いといえども、困難なしに出ることはできない。ゲドが地上に残ることを選び、必死に抗って「黄泉の世界」から脱出しても、そこに立ちほだかる「影」がいる。作者が描いているのは主人公の絶望的状况であり、その中で、地上にとどまるという、彼の選択が意味するところは大きい。

この二つの敵に比べればゲドにとって竜を退治することはさしたる問題でないことは明らかである。自分のまわりをありったけの魔法で守っても、「影」はひたひたと彼に近づいてくる。ロー・トーニングの人々に迷惑をかけないためにも、自分は島を出なければならぬ。しかし、自分を信頼してくれる人々に報いるために、何か出来ることはないか。それは、島の人々を襲撃して殺戮を加える竜どもを退治することだと、ゲドは竜が住む島に行き、自分も竜に変身し、小さい竜はなんなく退治する。巨大な親竜に対してはまことの名前を言って屈服させる。

「竜」については、前述の「アースシーの世界」でもふれたが、ル・グインの竜の描き方はユニークである。古代ヨーロッパの伝説に登場する邪悪な存在とも違い、中国で伝えられているような尊ばれる存在でもなく、ずるがしこいところもあるが人間を見抜く底知れぬ力も持っている。ゲドに「影」のまことの名を教えてやろうかと彼を誘惑することもできる。まことの名がわかれば支配することができるのだから、ゲドにとってこの申し出はこの上なく魅力的であるが、ゲドは拒絶する。近道を選ばないゲドの成長を読者が目の当たりにする個所だ。

その後もゲドは「影」に追われ続ける。逃げても、逃げても「影」は姿を変えて追ってくる。「スカイアー」というなぞの男に導かれるように、オスキル城を目指して歩いて

いると、何時の間にか「影」が「スカイアー」にとってかわり、ゲドが呪文を唱える間もなく、この怪物は、「ゲド！」と、教えたはずもない、彼のまことの名を呼んだのである。ゲドは必死で杖を打ち振りながら逃れ、あやういところで城に逃げ込むことができた。

ゲドは「影」から救い出され、オスキルの城で美しい妃セレットに親切にもてなされ、安らかと思われる日々を過ごす。それは罫で、オスキルの王と妃がゲドの魔法の力を必要として城へ招き寄せたに過ぎない。その城に埋められている、闇の魔力を持った「テレノンの石」の力を解き放ち、闇の世界の支配者になろうとしていた。この妃は夫である王を裏切り、夫より先に闇の世界を手に入れようと、この石こそゲドをねらう「影」のまことの名を教えることができる、ゲドがテレノンの石に話しかけさえすればそれがかなうのだと、ゲドを甘言で誘惑していた。「影と戦うのは影だけ。闇を打ち負かすことができるのは闇だけですわ。」(182)

「闇を倒すのは闇ではなく、光だ。」とゲドが言うと、「まるで自分のことばが自分を照らし出す光となってくれたかのように」(183) 彼には事態がはっきり見えてきた。裏切りを知った王が二人を捕らえようとするところを辛うじて逃れるが、王が放った、テレノンの石に仕える召使達である「黒い生きもの」、「ひどくぶかっこうなみにくい生きもの」に追われる。ゲドは助けを求めるセレットの手を引いて城の門を出た時、セレットの美しい顔がまたたく間に衰え、「魔女の様相を呈し始め」(185)、ゲドはこの女が、かつて自分をそそのかして、「影」を呼び出すきっかけをつくった、ル・アルビの領主の娘であることに気付く。セレットはかもめに変身するが間に合わず、「ぶかっこうなみにくい生きもの」に飲み込まれてしまう。

この時、ゲドはただ逃げるのではなく、「まことのことば」を唱え、1本の草から作りだした魔法使いの杖を手し、次々と空から襲ってくる「黒い生きもの」に立ち向かう。それからハヤブサに変身するが、それは逃げるためというより、追うためである。ゲドはハヤブサとなって敵の真っ只中に飛び込んでいく。そして、彼は「あたりの空気を震わすほどの怒りの声をあげ」、飛び去り、ゴントの師オジオンのものに帰る。

ゲドが「影」から逃げるのではなく、「影」と対峙する決意をかためたのはオジオン師の助言であった。ここで物語は新たな展開を見せる。しかし、すでに「黒い生きもの」に立ち向かった時点で、ゲドにはすでに師の助言を受け入れる素地ができていたといえるだろう。物語の新たな展開への第一の伏線は、ペチバリの息子を追って死者の世界に入ったゲドが、「影」が待っていることを知りながらも、黄泉の国を出ることを選んだ時点にあり、テレノンの石に仕える召使達との戦いは第二の伏線である。

「そなたに名前をさすけたのはアール川の水源だったな。」魔法使いは言った。「あの川は山から落ちて、海へと注いでおる。人は自分の行きつくところをできるものなら知り

たいと思う。だが、一度は振り返り、向きなおって、源までさかのぼり、そこを自分の中にとりこまなくては、人は自分の行きつくところを知ることはできんのだ。川にもてあそばれ、その流れにたゆとう棒切れになりたくなかったら、人は自ら川にならねばならぬ。その源から流れ下って海に到達するまで、そのすべてを自分のものとせねばならぬ。ゲドよ、そなたはゴントへもどってきた。わしのところにもどってきた。さあ、きっぱりと向きなおって、その源と、そこから流れ出ているものを探すのだ。そこにこそ、力となるものが発見できようぞ。」(196)

ゲドとオジオンのやりとりにゲドが決意を固める過程が描かれているが、この部分にはゲドのさらなる成長が読み取れる。彼は確かに「影」におびえているが、魔法使いとしての自分の存在を考えた時、負けた場合、ひとつの死で終わらないことを自覚している。「影」がゲドを征服すれば、彼の中に入ってきて、ゲドの魔法を自在に使い、「とんでもない悪事を働く」という、死よりも恐ろしいことが起こりうる。勝ち目がないと思って、いくら逃げても「影」は追いかけてくるのだから、その危険は常についてまわる。自分自身の問題でありながら、それが解決できなければ、自分ひとりにとどまらない影響を持つことを自覚している。ゲドはもう「影」におびえる人間ではなく、「影」を海におびき寄せることすら考えている。

「もしも、この思い切った航海のはてに影に出会えたら、少なくともおれは、以前こちらがしてやられたように、敵をこの手でつかんで、こちらの体重をかけて引きずりこみ、敵ともども深い海の底の暗闇に沈んでいくことができるじゃないか。そうすれば、それは二度と上がってくることはあるまい。と、なれば、おれは、生きてる時に放った悪に、少なくとも自分の死でもって、とどめが刺せるというものだ。」(203)

この問題に積極的に立ち向かうことが自分の「責任」であることをはっきり認識しているのだ。

物語の最後の部分に描かれている、ゲドの「影」を追っての航海で注目すべきなのは、ローク魔法学院でゲドに終始温かく接してくれた友、カラスノエンドウ（エスタリオル）の再登場であろう。カラスノエンドウは、ゲドが学院で影に飛びかかれた時、見ていた他の学生たちが逃げてしまったのに対し、助けようとしたばかりか、その後ゲドが回復するまでオタクを預かってくれた、ゲドのただ一人の友であった。ゲドは航海の途中、海上で三度「影」と出会い闘うのだが、決着をみたのはカラスノエンドウとの航海であった。それまでゲドの旅はいつも一人だった。

カラスノエンドウはゲドのかつてのライバル、ヒスイとはまったく違った意味で、ゲドにはない多くのものを持っていた。驕りもしなければ、卑下もしない、穏やかな人柄の若者で、誰に対しても温かく接することができる。物語のこの部分で、カラスノエンドウのこのような性格の背景には、豊かな人間関係があることが明かされる。航海の途中、「暖かな部屋に流れこむ、冷たい隙間風のような」(229) 自分の孤独で不安な存在を意識しつつ、たまたま立ち寄ったカラスノエンドウの故郷の島で彼と再会し、妹や弟に紹介される。カラスノエンドウには温かい家族がいて、つつましくはあるが、毎日を弟妹となごやかに暮している。「何もかもゆったりと落ち着いていて平和」(235) なカラスノエンドウの家庭に、「人間ならやっぱりこんなふうに住まなきゃな」(235) というゲドのことばに強烈なあこがれが表れている。

カラスノエンドウはゲドの「影」との戦いに同行はするが、ゲドが引き起こした問題である以上、実際に戦うのはゲド以外にありえない。それでも、ル・グインが最後の航海にカラスノエンドウを同行させるのは、人と人との信頼関係こそ、なにかを成し遂げる勇氣につながるということを読者に伝える必要を感じていたからではないだろうか。その信頼関係は試練を経ることによって一層深まる。カラスノエンドウはゲドと果てしない海をあてもなく航海するうちに、自分たちにどれほどの力があるのかと、不安にさいなまれ、すべてが「影」の畏ではないかと疑いをもち始める。ゲドに見えているらしいものが自分には見えず、ゲドのただならぬ様子にも戸惑うばかりだ。しかし、彼のゲドへの友情と信頼はゆるがない。彼の目からは、ゲドは「影」との戦いで負けたように見えた。その時、カラスノエンドウは「友人を救おうと、いや、それが無理ならせめて友人と死をともにしよう」と(267) と駆け出す。

作品の中に、カラスノエンドウの存在が、ゲドの「影」の克服に欠くことのできないものであったことが直接わかるような個所はない。しかし、10代後半からずっと「影」に追われ、オスキルで一時の安らぎを得たと思っても、それは畏でしかなく、ひたすら孤独な旅を続けてきたゲドにとって、互いにまことの名前を明かした友人とその家族から受けた温かいもてなしと打ち解けた会話はどれほど貴重なものであったか。その上、死を賭した旅と知りながら、ゲドに同行しようというカラスノエンドウの強い意思、これらが彼に新たな力を与えたことは想像に難くない。続編の2作においてはそれぞれの主人公とゲドとの信頼関係が問題解決の鍵となっていることがはっきりと描かれており、それはこの『影との戦い』から始まっている。

それではなぜ、カラスノエンドウの目にゲドは負けたように写ったのだろうか。そもそもゲドが克服した『影』という怪物とはいったい何であったのか。カラスノエンドウの話しによれば、ゲドが彼と再会する前から「影」は奇妙な姿で現れていた。「…きみをみかけたんだよ。いや、そうじゃない。きみのうつし絵、あるいはきみの模造人間というべき

かな…おれは声をかけたが、返事はなかった…。急いで、あとを追ってみた…足跡ひとつないんだ。ただ、歩いたあとの地面が凍っていた…。」(232)

このあたりでゲドが追い求めているものの正体がゲドその人に深く関わっていることが推察される。オスキルの城に向かう途中で、突然現れた「影」が「ゲド！」と彼のまことの名前を呼んだ意味が次第に明らかになってくる。航海中に突然現れた砂浜に降り、ゲドはついに「影」と対面する。「影」もゲドも互いに向かって進んでいく。「影」はゲドには記憶も定かではない父親の面影を持っているかと思えば、ゲドがライバル意識を燃やしたヒスイの顔になったり、さまざまな姿を見せたりしながら、次第に変化していく。

それから、濁ったふたつの目があらわれてじっとこちらを見すえた。と、思う間もなく、突然見たこともない恐ろしい顔が浮かび上がった。人間とも化け物ともつかぬ顔だ。ひくひくと動くその唇と目は、暗黒の闇に消えていく小さな穴を思わせた。

ゲドは杖を高々とかかげた。杖は目もくらむばかりの白熱の光に燃えて、あたりを包む太古の闇さえもつき破った。その光の中を相手はなおもゲドに近寄ってきたが、もはやそこには人間の姿を思わせるものは何ひとつ残ってはいなかった。それは小さく縮んで黒ずみ、砂の上に四つん這いになって、こちらに向かっていった。短い足には爪が光っていた。顔はゲドの方に向けられていたが、そこには目も口も耳もなかった。あわや、両者がぶつかるうとした時、それはあたりを照らす魔法の光の中でその色を漆黒に変え、いきなり、立ち上がった。人間と影とは声ひとつたてずに向かい合い、立ちつくした。

一瞬ののち、太古の静寂を破って、ゲドが大声で、はっきりと影の名を語った。時を同じくして、影もまた、唇も舌もないというのに、まったく同じ名を語った。

「ゲド！」

ふたつの声はひとつだった。

ゲドは杖をとりおとして、両手をさしのべ、自分に向かってのびてきた己の影を、その黒い分身をしかと抱きしめた。光と闇は出会い、溶けあって、ひとつになった。

(267)

「影」は自分の心の中に存在し、自分の意識の外に飛び出して、次第に形をとるようになったものである。従って自分の分身である「闇・影」を自らと一体化させなければならない。自分の中にある闇、邪悪さに気付くこと、それが「全き」(whole)人間になることということである。ゲドは勝ちも負けもせず、「影」と戦ったのではなく、「影」と一つになることで、自分の本当の姿を見つけただけのことである。だから、カラスノエンドウにはゲドは負けたように見えたのであろう。

『影との戦い』においては文字通り、主人公と「影」という怪物との戦いを中心にした物語であるが、それは同時に主人公の自己探求の物語でもあり、二つの物語が重層的に展開していく。「影」の登場はゲドが死者をこの世に呼び出そうとしたことに始まる。最初はそれと知らずに、2度目は意識的に。しかし、彼の行為の直接的動機はいずれの場合においても、自分の心にあった。プライド、驕り、憎しみという自分の心の深層にある、抽象的感情が「影」という醜悪な、目に見える存在になって現われ出た。影が生きているという古代的世界の中で物語が展開する一方で、抑圧された心の深層が現われ出た、自分の分身としての影というメタファーが提示される。

物語の一つの層では、「影」が死霊とともに姿を現したことで、この世界の「均衡」がくずれかねず、それがアースシー世界の人々すべてに大きな悪をおよぼすことになるかと語られる。この悪と戦うことは世界を破滅から救うことであるから、ゲドはその点では神話や伝説に登場する英雄に等しい、ファンタジーにおける典型的な役割を果たす。

その一方で、「影」はゲドの前に姿を現し、ゲドのみを襲い、傷つけ、彼のまことの名前を知り、ゲドの行く先々をつけまわし、それでいて、ゲドが追う側にまわると逃げているような存在でもある。アースシー世界の人々のために征服しなければならない悪でありながら、ゲドの心に巣食う、暗い感情、いわば、個人の深層心理の象徴として、ル・グインは「影」にもまた二重構造を持たせている。

物語の終わり部分でゲドは「影」を自分のものとするが、注目されるのは、ここではそれまでの「重層性」が消えていることである。描かれているのはゲド個人が「影」と一体になれた、そのことだけである。結果的には「影」の脅威がなくなり、世界の均衡は保たれたのだから、それを英雄にふさわしい行為とすることは可能である。だが、ここで作者が強調しているのは、長い苦難の旅路の果てに、自分の心の「闇」を見つめ、対峙し、それを自己の内部に取り込むことが出来た、ゲドという一人の若者の姿であろう。それが『影との戦い』の真のテーマである。『影との戦い』が単なる英雄の冒険物語を描いた作品ではないことは、作品の最後の個所に、「…かんじんの『ゲドの武勲』には、外海への航海のことも、ゲドが影と出会ったことも、ひとこともふれられていない。…」(271)とあることから明らかであろう。

敵と思いついで、恐れ、逃げ、立ち向かい戦ったものは実は自分の一部であったという『影との戦い』の結末はアンチ・クライマックスと表現してもよいくらいなのに、読者を引き込まずにはいられないドラマ性に満ちている。それはどこから来ているのだろうか。そこには、ファンタジーという枠組みを最大限に利用しながら、そのほとんどすべてを逆手にとって、読者の固定観念を次々とくずしながら物語を進めていく、作者の意図が感じられる。言い換えれば、ファンタジーという枠組みすらも重層的に機能しているのだ。

海に囲まれた島々、魔法使い、竜、怪物、若い主人公など、めざましい冒険物語が展開されて当然なのに、そうはならない。魔法使いが縦横に魔法を使うわけでもない、むしろ制限されることの方が多い。竜は姿・形においては神話や伝説に登場する竜と同様であるが、宝物に囲まれて「のんびり」とした毎日を過ごしており、このまま厄介事に巻き込まれたくないと考えているような滑稽な面も持っていて、ゲドと取引をしようという、奇妙にずるがしこいところもあり、一口に邪悪とは言いきれない。

また、主人公自身が招き寄せた「影」という怪物は直接村を襲うわけでもなく、一般人には存在しないも同じである。主人公は、確かに、冒険心に満ちた血気にはやる少年として登場したが、それはほんのわずかな時期で終わってしまい、その後は、ひどい傷跡を顔に負い、人を寄せ付けない、孤独な放浪の旅人となっている。美しい少女、美しい妃に出会うが、それも彼を初めから罠にはめるつもりで近づいた同じ魔女だった。楽しい行事である学院の祭りさえ、脚光を浴びるのは主人公ではなく、彼は憎しみのまなざしでその光景を見ているだけである。魔法学院を出てから主人公は色彩さえほとんどない、灰色の世界の中を放浪する。華々しい恋も冒険もない。

予想をことごとく裏切るこのような物語の展開はかえって読者を混乱させ、迷路に引き込む効果を持つ。読者は「影」に怯える主人公と同じ不安と恐怖を味わう。まるで、種はすべて見せられているのに、その仕掛けがどうしてもわからないマジックのようである。その結果、読者はアンチ・クライマックスがクライマックスとして作用することになるの違和感も覚えなくなる。

ル・グインがファンタジーについて、「偉大なファンタジーや神話、物語は夢のようなものである。その夢は無意識から無意識に語りかける…。言葉を用いるがその作用は音楽に似ている。言葉による理由付けをとばして、言葉にするにはあまりに深いところにある思考に直接たどりつく…。そうしたものには非常に深い意味があり、倫理、洞察、成長という点で有用でもあるし、実践的でもある」⁽⁵⁾と語っているように、人間の心の旅を物語にする場合、特に青少年にとってファンタジーは非常に適した表現形態といえよう。

彼女が構築したファンタジーの中で魔術的世界と心的世界が交わり、「影」とゲドの一体化に読者は納得し、感動する。魔法使いが持つ力の根源に「まことのことば」、「まことの名」がある、その名で呼ばれると、なんであっても魔法使いの意のままになると著者が書くとき、私たち読者はル・グイン自身が、「ことば」のみを用いて私たちを魔法にかけていることを知るのである。

註

- (1) トールキンの『指輪物語』を除けば、当時は3部作というのはファンタジーやSFの分野では珍しいものであったが、『影との戦い』の結末の「曖昧さ」が、作者に続編を書かせることになったとい

う。Elizabeth Cummins, *Understanding Ursula K. Le Guin* (Columbia: University of South Carolina Press, 1993; revised edition) Elizabeth Cummins, *Understanding Ursula K. Le Guin* (Columbia: University of South Carolina Press, 1993; revised edition) 24

- (2) 本稿の原作引用部分はすべて清水真砂子訳の『影との戦い』(岩波書店、2005年)からのものである。()内の数字は引用ページ。
- (3) ル・グイン自身、自分にとって "coming of age" は若者にとっては大問題であり、自分が "coming of age" をはたしたと思えるようになったのは31歳の頃である、そこにいたる過程がまさに自分自身への旅なのだ、と語っている。Le Guin, "Dreams Must Explain Themselves" *The Language of the Night*, ed. Susan Wood (New York: Putnam's, 1979) 55
- (4) 彼女の公式ウェブサイトによれば、Si-Fi チャンネルテレビ局が本作をテレビドラマ化し、ミニ・シリーズとして放映したが、主人公ゲドが白人になっていたので製作者に抗議をしたということである。Ursula Le Guin's Web Site ([//www.ursulakleguin.com/](http://www.ursulakleguin.com/))
- (5) Le Guin, "The Child and the Shadow," *The Language of the Night*, ed. Susan Wood (New York: Putnam's, 1979) 70. 拙訳。

使用テキスト

Ursula Le Guin, *A Wizard of Earthsea* (London: Puffin Books, 1971) first published by Pamsass Press 1968.

アーシュラ・ル・グイン作・清水真砂子訳『影との戦い ゲド戦記I』(岩波書店、1976年、第43刷 2000年)

参考テキスト

Ursula Le Guin, *The Tombs of Atuan* (New York: Pocket Books, 2004) first published by Simon & Schuster 1970.

Ursula Le Guin, *The Farthest Shore* (New York: Simon Pulse, 2001) first published by Simon & Schuster 1972.

Ursula Le Guin, *Tehanu* (New York: Aladdin Paperbacks, 2001) first published by Simon & Schuster 1990.

Ursula Le Guin, *Tales from Earthsea* (New York: Ace Books, 2003) first published by Harcourt Inc. 2001.

Ursula Le Guin, *The Other Wind* (New York: Ace Books, 2003) first published by Harcourt Inc. 2001.

アーシュラ・ル・グイン作・清水真砂子訳『こわれた腕輪 ゲド戦記II』(岩波書店、1976年、第39刷 2005年)

アーシュラ・ル・グイン作・清水真砂子訳『さいはての島へ ゲド戦記III』(岩波書店、1977年、第37刷 2005年)

アーシュラ・ル・グイン作・清水真砂子訳『帰還 ゲド戦記最後の書』(岩波書店、1993年、第18刷 2005年)

アーシュラ・ル・グイン作・清水真砂子訳『アースシーの風 ゲド戦記V』(岩波書店、2003年、第5刷 2005年)

アーシュラ・ル・グイン作・清水真砂子訳『ゲド戦記外伝』（岩波書店、2004年、第4刷 2005年）

参考文献

Elizabeth Cummins, *Understanding Ursula K. Le Guin*. Columbia: University of South Carolina Press, 1993; revised edition.

Pratt, Annis, *Archetypal Patterns in Women's Fiction*. Bloomington: Indiana University Press, 1981.

Unerman, Sandra, "Dragons in Twentieth-century Fiction", (*Folklore*, April 1, 2002)

Senior W. A., "Cultural Anthropology and Rituals of Exchange in Ursula K. Le Guin's 'Earthsea.'" (*Mosaic*, December 1, 1996)

Spivac, Charlotte, *Ursula K. Le Guin*. United States Authors Series. Boston: Twayne, 1984.

Ursula Le Guin's Web Site ([//www.ursulakleguin.com/](http://www.ursulakleguin.com/))

The SF Site: "A Conversation With Ursula K. Le Guin"

([//www.sfsite.com/03a/ul123.htm](http://www.sfsite.com/03a/ul123.htm))

"Gifts of Speech – Ursula K. Le Guin" Mills College Graduation – 1983

([//gos.sbc.edu/1/leguin.html](http://gos.sbc.edu/1/leguin.html))

リン・カーター作・中村融訳『ファンタジーの歴史』（東京創元社、2004年）

アーシュラ・ル・グイン作・小尾芙佐訳『始まりの場所』（早川書房、1984年）

アーシュラ・ル・グイン作・青木由紀子訳『ファンタジーと言葉』（岩波書店、2006年）

河合隼雄「ゲド戦記と自己実現」『人間の深層にひそむもの』（大和書房、1979年）

河合隼雄『ファンタジーを読む』（講談社文庫、1996年、第5刷 2006年）

私市保彦『幻想物語の文法』（晶文社、1987年、第4刷 1989年）

J. R. R. トールキン作・猪熊葉子訳『妖精物語について』（評論社、2003年）

協明子『魔法ファンタジーの世界』（岩波新書、2006年）